

Peternák Miklós

# Steina: The Sign and the Signal<sup>1</sup>

(A jelek metamorfózisa)

Steina művészetének legfontosabb témája, tárgya és közege a jelfordítás és a jelgenerálás: annak az átjárhatóságnak, mondhatnám úgy is, szenzációnak a feltárása, analízise és műalkotások formájában megvalósuló állítása, hogy az elektronikus jelfolyam egyaránt felöltheti érzékeink felé fordítva a hang és a kép alakját, s e „kettő” – akár együttesen, akár bármelyikük a másikkal – alakítható, formálható. Ehhez a formáláshoz új eszközökre van szükségünk, mivel a jelfolyam maga közvetlenül nem érzékelhető, s önmagában a technikai rögzítés (egy „jó” hang- vagy videofelvétel) még nem eredmény, inkább nyersanyaga a további művészi, alkotó kutatásnak.

Az elektronikus művészet kezdetei arra az időszakra tehetőek, amikor lehetővé vált hangot és képet elektronikus eszközök segítségével rögzíteni és visszajátszani. Ugyan kétségtelen tény, hogy elektronikát használó műalkotások – köztük Moholy-Nagy László *Lichtrequisit* című műve, amelyet elektromotor mozgatott, és színes fények világítottak meg, továbbá különféle reflektorikus fényjátékok, kiállítótérbe helyezett neonsövek, kinetikus mobilképek – jóval korábban megjelentek, a döntő fordulat mégis ahhoz a technikai fejlődési fokhoz kell kötnünk, melynek elérésével az információk hordozójává az elektronikus jel vált előbb analóg, majd digitális eszközök révén megjeleníthető és alakítható módon. A magnetofon és a videó, valamint a számítógép az élet és a művészet kereteit is megváltoztatta.

Steina és férje, Woody Vasulka kétségkívül a technikai médiumok művészi használatának és kutatásának<sup>2</sup> alapvető alkotói: az alapvető jelző itt szó szerint értendő, vagyis jelenti a kezdetet, és azt a nélkülözhetetlen munkát is, melynek nyomán a későbbi felépítmény biztosan állhat, még ha adott esetben akár el is takarná ezt a státútumot.

A jelátvitel és a jelfordítás mindig a művészet lényegi eleme volt. A festő a fehér alap és a színes, képlékeny anyag megfelelő kombinációja révén új minőséget, képet vagy festményt hoz létre. Az író kisszámú egyezményes jelhalmaz, betűk sajátos sorozata, ismétlései által összefüggő, új jelentéssel teli művet, szöveget alkot. Alapvető változás akkor következik be jel és megjelenítés viszonyában, amikor a jel az emberi

<sup>1</sup> A legnagyobb nehézség az írás során számomra abból adódott, hogy a magyar nyelvben a sign és a signal szavaknak egyaránt a „jel” a lehetséges fordítása, vagyis az azonos szóalak miatt könnyű a sokértelműség vagy épp az értelmetlenség espadájába esni. Steina munkásságában a lényeges nem az a jel (sign), amelynek „megfejtése” a „jelentéshez” (interpretation or meaning) vezethet, hanem az a jel (signal), amelynek megjelenítése, metamorfózisai számunkra látható jelfolyammá válnak, tehát érzékelhető video- és/vagy audioállapotok formájában megmutatkoznak. Ezért az eredetileg tervezett címet zárójelbe téve az angol nyelvű címadás mellett döntöttem, e jegyzettel talán elfogadható módon indokolva, miért.

<sup>2</sup> „Woody videó iránt táplált szenvedélye nem arra irányult, hogy avantgárd művészetet csináljon. Őt kizárólag az érdekelte, hogy egy tudós megközelítésével vizsgálja »az új anyagot«. Ő akart az az ember lenni, aki a videojelet mint a jövő művészetének egyik platformját »strukturális szempontból megérteti« a világgal.” Gene Youngblood: *A Meditation on the Vasulka Archive*. 2000. október.

<http://www.fondation-langlois.org/html/c/page.php?NumlPage=179>

érzékek elől mintegy eltűnve csak megfelelően konstruált eszközök használatával válik ismét hozzáférhetővé.

## A zaj szép

A mérnök perfekcionizmusa, törekvése egy tökéletesen (= hibátlanul) működő eszköz, szerkezet konstruálására és a művész perfekcionizmusa, szándéka egy adott eszköz lehetőségeinek új műalkotás létrehozása érdekében való tökéletes (= mással nem helyettesíthető módon történő) kihasználására gyakorta ellentétbe kerül egymással. Amikor a művész kezébe veszi az új eszközt, akkor annak határait kíváncsi, azokat a kifejezési lehetőségeket vizsgálja, amelyek az adott médiumra jellemzők, olyan beavatkozási módszert keresve, amelyek a jelhordozóból következnek: ilyen lehet például itt a frekvencia vagy az áramerősség változtatása, a jelek torzítása, átkódolása, különböző megjelenítési módok keresése, mintegy a „hiba” provokálása. A „használati utasítások” szabályait áthágva ugyanakkor új mérnöki feladatok keletkeznek, ha a technikai konvencióértést a továbbiakban nem „hibának”, hanem eredménynek tekintjük. Ezek művészi inspirációból fakadó kreatív mérnöki feladatok, amelyek a kísérletek érdekében születnek.

A *Noisefields* (1974) „zajmezői” az elektronikus jel anyagszerűségének demonstrációjaként is felfoghatók, a középső körnek és környezetének vibráló textúráját és változásait, az energia érzékletes megjelenítését George Brown és Eric Siegel eszközei segítettek láthatóvá és hallhatóvá alakítani.

A *FLUX* (1977) a mozgó természeti képek (víz, sziklák) s a mozgó kamerával készült felvételek együttesét dinamikus vágási és hangstruktúrával tagolja, s a mind absztraktabbá váló, fekete-fehér textúrává változó természetképek szinte észrevétlenül alakulnak át az elektronikus zajmező mesterségesen generált tájainak képeivé.

Amikor a *Voice Windows* című alkotásában (1986) Joan La Barbara az előre felvett képeket nézve és egy mikrofont használva saját hangjával alakítja valós időben a képfolyamatot, ez nem pusztán a közvetlen érzéki visszacsatolás demonstrációja, hanem egyúttal új eszköz is, képmódosítás az élő hang vizualizációja révén.

## A hegedű hatalma (Violin Power)

Steina a zene, Woody a film felől közelít az elektronikus jelalakítás művészi lehetőségeinek kutatásához: a terület mindkettőjük számára egyformán új, s a zenei inspirációnak, az elektronikus és experimentális zenének a képzőművészet minden területére egyaránt jelentős hatással levő szerepe is vitathatatlan. Steina műveiben ezen túl is, részben mint tudatosan használt életrajzi motívum és tapasztalat, időről időre visszatér a zenei háttér.

Az 1970 és 1978 között készített videoszkeccsekből, dokumentációkból, stúdiófelvételekből összeállított *Violin Power* című tízperces videomű Steina személyes öszszegzése zene és videokép viszonyáról, megmutatva azon akusztikus-optikai kísérletek sorozatát, melyben az elektronikus jel mellett a főszerepet a hegedű mint „rég” s

a videokamera mint „új hangszer” játssza. A videó két rövid dokumentumfelvétellel kezdődik. Steina hegedül, majd egy másik beállításban mintegy *play back* üzemmódban, hegedűvel a kézben eljátssza, hogy a Beatles *Let it be* című slágerét éneкли. A száj-szinkron imitálását – és humorát – felerősíti, hogy a felvétel nagyobb részén a száját látjuk szuperközeliben, majd ezt követően a látható hegedű mellett a láthatatlan háttérapparátus, a kamera és az elektronikus eszközök, képheverők, képhullámok kapják a párhuzamos főszerepet.

A technikai lehetőségek bővülésével azután ez a stúdiómunka élő bemutatóvá, olyan performance-szá alakul, ahol Steina hegedűje közvetlenül képeket is vezérel, kivételesen hatásos, érzékletes módon megjelenítve a laboratóriumi munkát, mely mint előkészítő munkafázis-sorozat adja azt a biztonságot, amely az előadás improvizatív virtuozitását lehetővé teszi.

„A pillangóhatás” című budapesti kiállítás alkalmából Steina így idézte fel a történetet: „1991-ben, miután akusztikus hegedűmet kísérletképpen összehangoltam egy változtatható sebességű videolejátszóval, vettem egy MIDI-hegedűt és egy Pioneer CD-lejátszót. Ezeket az eszközöket összeköttem egy számítógéppel, így a lemezen levő bármely videoképkocka azonnal hozzáférhetővé vált számomra, s ugyanakkor lelassíthattam, felgyorsíthattam, illetve előre- és visszatekerhettem a különböző mozgássorokat. A kiindulópontként szolgáló szoftvert Russ Gritzto írta, ezt fejlesztette tovább Bill Heckel. A *Violin Power* most is működő, folyamatos projekt, egyre bővülő repertoárral. [...] A ZETA-hegedű öthúros elektronikus hangszer MIDI-kimenettel. A képkockák kijelölése pillanatnyilag úgy történik, hogy bizonyos pontok az A- és az E-húron képkockahelyeket jelölnek ki a lemezen. A D- és a G-húr a sebességet és az irányt szabályozza, a C-húr pedig mindezt összekapcsolja, s a lemez szegmenseire irányul” (<http://www.c3.hu/scca/butterfly/Vasulkas/projecthu.html>).

## Egy nyitott laboratórium: The Electronic Kitchen<sup>3</sup>

Steina Vasulka Kalandom a művészettel: video- és installációs művek című írásában<sup>4</sup> így számol be új műhelyük, az elektronikus „konyha” létrejöttéről: „1971-re a padlásunkon már akkora volt a forgalom, hogy amikor egyik barátunk szólt, hogy

<sup>3</sup> „Légy üdvözölve a Konyhában!

A Média Isten ezt a helyet választotta ki arra a célra, hogy egy kísérletet végezzen el rajtad, amely erőpróbát jelent majd az agyadnak és a percepciónak. Hangképeket mutatunk, melyeket elektronikus kép- és hangkompozícióknak nevezünk. Ezek lehet, hogy hasonlítanak majd az álmokból merített emlékekre vagy organikus elemekre, de sohasem voltak valós tárgyak. Mindegyiket mesterségesen állítottuk elő különböző frekvenciákból, hangokból, nem hallható hangmagasságokból és azok ütemeiből. Így a hangok nagy része, melyeket hallani fogsz, képek szintetizátor segítségével feldolgozott produktumai. Továbbá elegendő idő áll rendelkezésre ahhoz, hogy letölj, és átadd ezeknek magad. Nincs szükség az elme szórakoztatására, hiszen ezt már kipróbálták, de eredménytelenül. Egyszerűen nem vezet sehova, és egyébként sincs semmi, ami segítené. Csak önmagunk megadása létezik, mint amikor átadjuk magunkat az Atlanti-óceánnak, a szelet hallgatjuk, vagy a naplementét nézzük. Ezek azok a percek, amikor az ember nem bánja, hogy nincs más dolga.”

The Vasulkas: A Text for the The Kitchen Opening. „Welcome to The Kitchen.” June 15, 1971.

<http://www.vasulka.org/Kitchen/KOP.html>

<sup>4</sup> Eredeti megjelenés: *Leonardo*, Vol. 28, No. 1, 1995, 15–18.

<http://www.c3.hu/scca/butterfly/Vasulkas/synopsishu.html>

talált egy nagy helyet számunkra a *Broadway Central Hotel* megüresedett konyhájában, azonnal készen álltunk. Új terünk a művészeket, nem pedig a közönséget volt hivatott szolgálni. Ezért aztán »Konyha – élő közönségvizsgáló laboratórium« (*Kitchen – Live Audience Test Laboratory, LATL*) lett a neve.”

Az elektronikus művészet első rendszeres bemutatóhelyeként működő *Kitchen* létrejötte jellegzetes példája egy folytonosan ismétlődő helyzetnek, melynek lényege, hogy az új művészi törekvések megvalósítása, a szabad kísérletezés és kutatás rendkívül nehezen, sőt leggyakrabban egyáltalán nem integrálható azonnal a mindenkor adott intézményi struktúrába, ezért új forma, új hely, új működési feltételek megteremtése mint feladat éppúgy hozzátartozik a létehez, mint a művek megalkotása. Amennyiben azután sikeres, az új intézmény óhatatlanul hatással lesz a régi struktúrára is, követőkre talál, mintává – vagy rosszabb esetben legendává, történelemmé – válik.

## Az elektronikus művészet úttörői<sup>5</sup>

Steina (Steinunn Briem Bjarnadottir) Izlandon született, 1959-től a prágai konzervatóriumban hegedűművésznak tanult. Woody Vasulkával Prágában ismerkedett meg, 1964-ben összeházasodtak, majd 1965-ben New Yorkba települtek. Ma már pontosan látható, leírható és elemezhető az a történet, amely az úttörők elszánt és következetes munkájától a mai médiakonjunktúra világáig vezető útként egyszerűsíthető, s hogy ez így van, nem kis részben Steina és Woody Vasulka érdeme. Videoművek készítése, installációk, performance-ok, művészi bemutatók és előadások sokaságán túl ugyanis még egy, talán első hallásra szokatlan szerepkörben is feltűnnek a 90-es évek elején: először 1992-ben a linzi *Ars Electronica* mutatta be azt az egyedülálló kiállítást, ahol a hőskor kutatásaihoz felhasznált eszközök Peter Weibel ösztönzésére, Steina és Woody restauratori-rekonstrukciós munkája nyomán ismét működőképes, eredeti állapotban megtekinthetővé váltak. A bemutató és katalógusa, a kapcsolódó archívum többek között olyan eszközök bemutatására vállalkozott, mint Donald Buchla hangszintetizátora (*Buchla 100 series*, 1964), Eric Siegel analóg elektronikus videoszintetizátora (*EVS*, 1970) és *Dual Colorizer*-je (1971), Daniel Sandin analóg képprocesszora (*IP*, 1972), Bill Etra és Steve Rutt analóg *Scan Processor*a (1973), George Brown *Video Sequencer* (1972) és *Multikeyer* (1973) elnevezésű eszközei – nagyrészt olyan konstrukciók, amelyeket a korai munkáknál használtak, vagy épp bizonyos, a művészek által felvetett problémák megoldására hoztak létre.

### *Bent Scans*

2004-ben az osnabrücker európai médiaművészeti fesztivál egyik kiállítótermében falakból és paravánokból kialakított U alakú térbe pillantva a látogató több magas-

<sup>5</sup> Pioneers of Electronic Art. Interactive historical research installation, 1992. Commissioned for Ars Electronica 1992 curated by Woody & Steina Vasulka. A kiállítás katalógusának adatai: Vasulka, Woody and Steina – David Dunn (ed.): *Eigenwelt der Apparatenwelt. Pioneers of Electronic Art*. Linz, 1992, Ars Electronica. A bemutató dokumentációs része szerepelt *A pillangóhatás* című kiállításon, Budapesten 1996-ban. Rövid leírása: <http://www.c3.hu/secca/butterfly/Vasulkas/projct.html>

ra szerelt, nem is túlságosan álcázott projektor vetítőfényét láthatta: nem képeket, hanem magát az „üres”, fehér fényt. A képbeállítások sem voltak szokványosak, mintegy kerülték a párhuzamos oldalú téglalap formát. Az egyik megtört a sarkokon, trapéz alakú volt a másik, a fénysáv részben a padlóra lógott, szélük kicsit egymásba ért vagy inkább vetült, s ez az esetlegesség, mondhatni – nem rossz értelemben – tákolmányjelleg, az egyes projektorok egymástól valamelyest eltérő fehér fénye és a vetítési felület alkalmi egyenetlenségei együttesen olyan hatást keltenek, amelyet talán Malevics *Fehér alapon fehér négyzet* című képének festékfaktúrájához lehetne hasonlítani. Ebbe az „üres” térbe lépve a néző, a látogató maga hoz létre képeseményeket, amikor engedve a csábításnak közelebb megy, csatlakozva a mű aurájához. Természetesen saját képmásával szembeül, jelenléte a műben megmutatkozik, pontosabban saját képmásának és mozgásának többféle, más-más módon, valós időben alakított modulációit láthatja meg, s ennek nyomán, ráébredve, hogy a képalakítás lehetősége rajta áll, az ő térbeli mozgásától függ, szemlélőből résztvevővé válik. Kipróbálhatja a többszörös jelenlét különös élményéből adódó visszacsatolások sorozatait, a kitágult jelen időintervallumát használva az ismétlések, a késleltetések, a formatorzítások felfedezésével és működtetésével mintegy felfejtheti az üres vásznak mögé rejtett programok variációit. A 2002-ben készült *Bent Scans* (Steina és társalkotója, Rob Shaw műve) ugyanazt a kameraképet használja négy különböző (négy számítógépen futó) formaalakításhoz, melyek között a réskamera (*Slit scan*) letapogatása a látogató mozgását amorf időfolyamattá változtatja, mintegy megelőlegezve annak felismerését, hogy a képjáték csak addig tart, amíg jelen van a látogató. A kamera látványköréből kilépve a számítógépek és a projektorok visszaállnak az alapállapotba, a képesemények a nézés érzékelhető hiánya nyomán megszűnnek.

### *Gömbök/Szférák (Spheres)*

A gömb mint tökéletes forma több alkalommal, közvetve és közvetlenül is megjelenik Steina műveiben. A *Machine Vision* című environment automatikusan mozgó kamerái és a mű párdarabjának is tekinthető *Alkivision* installáció tükkörfoncsorozott központi gömbjei, amelyeket két kamera figyel, az emberi látás, a térélmény és a lehetséges térleírások, téri leképezések témáinak vannak szentelve. A szferikus kamerakép megjelenik a *Summer Salt* című videóban is (1982), itt azonban ennek az optikai transzformációnak más a szerepe, mint a *Szférák* képeinek elkészítésekor a videokép átalakításának.

Alapvető tapasztalata lehet mindenkinek, aki használt már valamilyen kamerát, hogy a kamerás embert körülvevő, 3D-ben mutatkozó külvilág képei felvételekor síkszeletekké rendeződnek a kamerában és az időben. Steina műveihez gyakran használ olyan felvételeket alapanyagul, amelyek nem mesterséges, városi környezetben, hanem – ha szabad így mondani – az „érintetlen természet” közegeiben rögzítődnek. Innen merít a kamera alkalmas színeket, formákat, mozgásokat, olyan képelemeket, amelyek (mint például az *...of the North* installáció mikrogalaktikus kísérletében) mesterséges, de hatásában mégis élő organizmusokra emlékeztető „viselkedést” produkálnak. Steina munkásságában teljesen természetes az átmenet a hagyományos analóg

elektronikus eszközök használatától a digitális világban folyó adatfeldolgozás alkalmazásaihoz: gyakorlatilag mintha folyamatosan (el)várná az eszközfejlődést, hogy a kifejezés érdekében a legalkalmasabb módszert választhassa.

A *Szférák* című installáció monitorjain az ismert és új tájfelvételek, az izlandi egek, sziklák és mezők, a föld és a növények képei egy alkalmas szoftver segítségével engedelmesen és szabályosan összegömbölyödnek a számítógép virtuális terében. A forgások, transzparenciák, változatosan örvénylő színes textúrák térillúzióját radikálisan felerősíti a képátalakítási folyamat természetes hozadéka, vagyis hogy a gömbbé transzformált videokép mintegy bolygóként a „fekete űrben” forog, hiszen ha a teljes képi információt átalakítjuk úgy, hogy a monitor síkján egy körformában jelenjen meg, kívülről nem lehet más, mint a jel hiányából adódó üres keret. Ez a keretezettség mint állandó elem egyesíti a szférákat a képi horizonton, képvilágunk esetleges hordalékait önálló képi entitásokká alakítja, s ezeket mintegy kozmikus fenoménekké emelve állítja látóterünkbe.

### Peternák Miklós

Művészettörténész, az ELTE BTK történelem–művészettörténet szakán végzett, a művészettörténeti tudomány kandidátusa. Pályája során volt a Magyar Nemzeti Galéria muzeológusa, gyűjteménykezelője (1981–1983), ösztöndíjas az MTA Művészettörténeti Kutatócsoportjában (1983–1987), majd szellemi szabadfoglalkozású is (1987–1991). Tagja a Balázs Béla Stúdióknak (1981–87) és az Indigo csoportnak. A Magyar Képzőművészeti Egyetem Intermédia Tanszékének vezetője (1991–), a C3 Kulturális és Kommunikációs Központ Alapítvány igazgatója (1997–). Fotó- és filmtörténettel, képelmélettel, az új, technikai médiumok (videó, komputer) történetével, elméletével, művészeti vonatkozásaival foglalkozik. Több kiállítás (*Aktív kép*, 2005; *Látás – kép és percepció*, 2002; *Média Modell*, 2000; *Perspektíva*, 1999), valamint kísérleti film és videó rendezője (*A fotográfia filozófusa* – Vilém Flusser, 1992; *A fény képei*, 1989; *Beszélgetések*, I–II, 1985; *Zenon*, 1982). Publikációi: <http://www.c3.hu/~pm/>